

**PEMBUKTIAN TINDAK PIDANA PERJUDIAN DENGAN MODUS MESIN
PERMAINAN DI KEPOLISIAN RESOR KOTA
PEKANBARU**

Oleh : Destrian Hasugian

Pembimbing I : Dr. Erdianto Effendi, S.H., M.Hum
Pembimbing II : Ledy Diana, S.H., M.H
Alamat : Jln. Sei Indarung No.14 Perumnas
Kotobaru, Kota Solok, Sumatera Barat.
Email : ryanhasugian@gmail.com

ABSTRAK

In the city of Pekanbaru common criminal offenses gambling with the game engine mode, particularly at nightclubs , malls and game center. The culprit was not only done by adults only, but children also play this gambling. It is of course very worrying when viewed in terms of morale and the future of the perpetrator. The purpose of this thesis, namely : First What is proving the crime of gambling with the mode of the game engine at the City Police Pekanbaru, Secondly, What are the obstacles in proving the crime of gambling with the mode of the game engine at the City Police Pekanbaru, Third, How are the overcome the constraints of proving the crime of gambling by mode in the game engine Pekanbaru City Police.

This research is a kind of sociological research is also descriptive. Source of data used were obtained through three (3) legal materials is the primary legal materials, secondary and tertiary. The data collection techniques were done by two methods is interviews and review of the literature.

From the results of research and discussion, there are three main things that can be inferred. First, Verification carried out by investigators go directly to the location of gambling by going undercover and make arrests in accordance with Standard Operating Procedure. Secondly, the obstacle in proving the crime of gambling with the mode of the game engine, to fool the police with a reason to have a business license, the disagreements between the engineers with the investigator, the lack of human resources, lack of infrastructure, lack of awareness and legal awareness, the difficulty of finding evidence. Third, efforts to overcome obstacles, their understanding of the law is not the same between engineers with investigators, conduct learning activities specifically for the police, complete infrastructure, conduct legal counseling, conduct patrols and routine surveillance, formed a special team to spy spying place often used as a means gambling game machines. Suggestions, First, police officers with firmly and quickly cope with the crime of gambling with the game engine mode in Pekanbaru City area and in the process in order to promote the interests of the investigator. Second, the development of information technology very quickly will also affect the growth of types and patterns of crime. Third, the need for improved public awareness of the law. the need for the role of the public to assist the police in combating gambling with the mode of the game machine and so also against the police to provide legal counseling to the community, especially to discuss and talk about the impacts of gambling with the game engine mode for the creation of security and morality in society.

Keywords : Evidence - Crime of Gambling - Game Engine

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penemuan baru dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi akan membawa pengaruh langsung terhadap pandangan hidup manusia yang pada akhirnya dapat merubah cara hidup manusia tersebut. Dengan timbulnya kepentingan-kepentingan untuk melangsungkan kehidupannya, memerlukan perlindungan terhadap gangguan-gangguan yang mungkin datang dari sesama manusia. Kualitas dan kuantitas kejahatan tersebut semakin meningkat dengan modus yang lebih bervariasi dan canggih.¹

Perkembangan teknologi berdampak pada revolusi kejahatan yang konvensional menjadi lebih modern, jenis kegiatannya mungkin sama, tetapi dengan media yang berbeda yaitu dalam hal ini adalah wahana permainan keluarga (mesin permainan), namun dalam hal ini manusia telah menyalahgunakan fungsi dari wahana permainan tersebut. Sebagai cara penanggulangan dalam mengatasi kejahatan tersebut maka perlu adanya sarana penal karena dipandang bahwa hukum itu adalah sarana untuk menanggulangi kejahatan.²

Salah satu kejahatan yang sering terjadi dan meresahkan masyarakat adalah tindak pidana perjudian. Tindak pidana ini sudah dikenal sejak lama sepanjang sejarah di tengah-tengah

masyarakat. Sejak zaman dahulu, masalah perjudian merupakan suatu kenyataan atau gejala sosial, yang berbeda hanyalah pandangan hidup dan cara bermainnya.³

Menurut Pasal 303 angka (2) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, perjudian yaitu “tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.”

Tindak pidana perjudian melalui mesin permainan ini, menyebabkan pemberantasan perjudian semakin sulit untuk dilakukan, karena perbuatan tersebut dapat dilakukan dengan pihak manapun, tanpa terlihat oleh siapapun, dan dapat dilakukan dimanapun.⁴

Di Kota Pekanbaru sendiri sering dijumpai tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan ini, terutama sekali di tempat hiburan malam, mall dan pusat permainan. Pelakunya pun tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja namun anak-anak juga ikut memainkan perjudian ini. Hal ini tentu saja sangat mengkhawatirkan bila dilihat dari segi moral dan masa depan si pelaku.

¹Deviyanti Lismana, “Meningkatnya Pencurian Ringan (Penjambretan) Terhadap Wanita di Kota Pontianak di Tinjau dari Sudut Kriminologi”, *Jurnal Ilmu Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura, Vol.III, No 3 Januari 2015, hlm.1.

²Mohammad Kholid, “Kriminalisasi Persiapan Melakukan Tindak Pidana Sebagai Bentuk Penanggulangan Kejahatan Sederhana Mungkin”, *Jurnal Mahkamah*, Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, Vol XX, No. 1 April 2008, hlm. 18.

³A. Hadyana Pudjaatmaka, dkk, *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, (Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka, 1989) Jilid ke-7, hlm. 474.

⁴Hetty Hassanah, “Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) di Tinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik”, *Jurnal Ilmu Hukum*, Majalah Ilmiah UNIKOM, Vol.VIII, No.2, 21 Juli 2008, hlm. 233.

Sebagai salah satu institusi penegak hukum Kepolisian bertanggungjawab untuk melakukan penegakan hukum serta memberantas segala jenis tindak pidana seperti tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan yang dilakukan oleh kalangan masyarakat sebagaimana yang diatur dalam Pasal 13 Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2012 Tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia antara lain sebagai berikut:

- 1) Memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat;
- 2) Menegakkan hukum;
- 3) Memberi perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat.

Untuk lebih menguatkan fakta bahwa perjudian dengan mesin permainan masih ada di Kota Pekanbaru, maka penulis melakukan penelitian ke Kepolisian Resor Kota Pekanbaru dan didapatkan data kasus dari tahun 2013-2015 sebagai berikut:

Tabel I.1

Jumlah Perkara Tindak Pidana Perjudian Dengan Modus Mesin Permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru dari Tahun 2013-2015

No	Tahun	Perkara	Keterangan
1	2013	1 Kasus	P21
2	2014	3 Kasus	1 Kasus P21, 2 Kasus SP3
3	2015	1 Kasus	Tahap Penyidikan

Sumber : Bagian Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru

Dari data tabel di atas, terlihat terjadinya fluktuasi kasus perjudian dengan modus mesin permainan di Kota Pekanbaru dari tahun 2013-2015 mengalami pasang surut. Ini mencerminkan masih adanya peminat perjudian dengan modus permainan ini di kalangan masyarakat dan diasumsikan kasus tersebut dapat

bertambah lagi karena masih ada yang belum dapat terungkap oleh pihak berwajib. Yang menjadi kendala oleh pihak yang berwajib dalam mengungkapkan kasus ini adalah pembuktian bahwa mesin permainan yang diselenggarakan ada unsur perjudiannya, karena pemilik dari mesin permainan ini selalu berasalan bahwa mesin permainan yang disediakan dipergunakan untuk permainan saja dan diperkuat dengan surat perizinan yang dimiliki oleh penyelenggara.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka penulis tertarik untuk diteliti dan dituangkan dalam bentuk proposal skripsi dengan judul : ***“Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Dengan Modus Mesin Permainan Di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru”***

B. Rumusan masalah

1. Bagaimanakah pembuktian tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru?
2. Apa saja yang menjadi kendala dalam pembuktian tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru?
3. Bagaimanakah upaya dalam mengatasi kendala pembuktian tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

- a. Untuk mengetahui pembuktian terhadap tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru;
- b. Untuk mengetahui hambatan dalam pembuktian terhadap tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di

- Kepolisian Resor Kota Pekanbaru;
- c. Untuk mengetahui upaya Kepolisian dalam penanggulangan kejahatan tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan ini.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Sebagai tambahan ilmu pengetahuan khususnya mengenai penyidikan terhadap tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru;
- b. Sebagai sumbangan pemikiran penulis bagi almamater dimana tempat penulis menuntut ilmu;
- c. Sebagai bahan pertimbangan bagi para peneliti berikutnya, dengan permasalahan yang sama dan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

D. Kerangka Teori

1. Teori Tindak Pidana

Beberapa ahli memberikan definisi tindak pidana yaitu:

- a. Menurut Wirjono Prodjodikoro, tindak pidana (*Strafbaar feit*) adalah suatu perbuatan yang pelakunya dapat dikenakan hukuman pidana.⁵
- b. Menurut Moeljatno, *strafbaar feit* adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan yang mana disertai ancaman (sanksi) berupa pidana tertentu bagi mereka yang melanggar aturan tersebut.⁶

Tujuan hukum pidana adalah untuk melindungi kepentingan orang perseorangan atau hak asasi manusia dan melindungi kepentingan

masyarakat dan negara dengan pertimbangan yang serasi dari kejahatan atau tindakan tercela di satu pihak dan dari tindakan penguasa yang sewenang-wenang di lain pihak. Dapat dikatakan bahwa tujuan akhir atau tujuan utama dari politik kriminal ialah perlindungan masyarakat untuk mencapai kesejahteraan masyarakat. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa politik kriminal pada hakikatnya juga merupakan bagian integral dari politik sosial, yaitu kebijakan atau upaya untuk mencapai kesejahteraan sosial.⁷

1. Unsur-unsur tindak pidana dari sudut teoritis.

- a) Menurut Moeljatno dapat diketahui unsur-unsur tindak pidana sebagai berikut:⁸

- 1) Perbuatan itu harus merupakan perbuatan manusia;
- 2) Perbuatan itu harus dilarang dan diancam dengan hukuman oleh Undang-Undang;
- 3) Perbuatan itu bertentangan dengan hukum (melawan hukum);
- 4) Harus dilakukan oleh seseorang yang dapat di pertanggung jawabkan;
- 5) Perbuatan itu harus dipersalahkan kepada si pembuat.

- b) Menurut R. Tresna unsur-unsur tindak pidana ialah.

- 1) Perbuatan atau rangkaian perbuatan (manusia);
- 2) Yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan;

⁵Wirjono Prodjodikoro, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, PT. Refika Aditama, Jakarta, 2001, hal. 50.

⁶Pipin Syarifin, *Hukum Pidana di Indonesia*, Pustaka Setia, Bandung, 2000, hlm. 52.

⁷Erdianto Effendi, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Alaf Riau, Pekanbaru, 2010, hlm. 27.

⁸*Ibid*, hlm. 54.

- 3) Diadakan tindakan penghukuman.⁹
2. Unsur-unsur tindak pidana dari sudut pandang Undang-Undang.

Dari sudut pandang undang-undang terdapat dua unsur tindak pidana yakni:¹⁰

a) Unsur subjektif:

- 1) Kesengajaan atau kelalaian (*dolus* atau *culpa*)
- 2) Maksud atau *voornemen* dari suatu percobaan atau *poging* seperti yang dimaksud dalam Pasal 53 ayat (1) KUHP;
- 3) Macam-macam maksud atau *oogmerk* seperti yang terdapat dalam kejahatan pencurian, penipuan, pemerasan, pemalsuan, dan lain-lain;
- 4) Merencanakan terlebih dahulu atau *voorbbedachte raad*, seperti yang terdapat di dalam kejahatan pembunuhan menurut Pasal 340 KUHP;
- 5) Perasaan takut atau *vrees* seperti yang terdapat dalam rumusan tindak pidana menurut Pasal 308 KUHP.

b) Unsur Objektif

- 1) Sifat melawan hukum atau *wederrechtelijkheid*;
- 2) Kualitas dari si pelaku;
- 3) Kausalitas, yaitu hubungan antara satu tindakan sebagai penyebab dengan suatu kenyataan sebagai akibat.

2. Teori Pembuktian

Sistem atau teori pembuktian dalam mengungkap tindak pidana di dalam hukum acara pidana terdapat beberapa macam, antara negara yang satu dengan yang lain berbeda-beda terutama di negara-negara Eropa Kontinental yang dianut Belanda, Perancis, dan di Indonesia sendiri yang menekankan pada

penilaian pembuktian ada di tangan hakim berbeda dengan negara-negara Anglo Saxon yang dianut oleh Amerika Serikat yang menggunakan sistem juri yang menentukan salah tidaknya terdakwa sedangkan hakim hanya memimpin sidang dan menjatuhkan pidana. Beberapa ajaran mengenai teori atau sistem pembuktian dalam hukum acara pidana, yaitu:¹¹

a. Sistem atau Teori Pembuktian Berdasarkan Undang-Undang Secara Positif (*Positive Wettelijk Bewijs Theorie*)

Dalam sistem pembuktian berdasarkan keyakinan hakim melalui atau yang disebut juga sistem pembuktian *conviction-in time*, untuk menentukan salah atau tidaknya terdakwa semata-mata ditentukan oleh penilaian “keyakinan hakim”. Keyakinan hakim yang menentukan keterbuktian kesalahan terdakwa. Keyakinan diambil oleh hakim secara langsung dengan mengabaikan alat-alat bukti yang ada.¹²

b. Sistem atau Teori Pembuktian Berdasarkan Keyakinan Hakim atas Alasan yang Logis (*Conviction Raisonee*)

c. Sistem atau Teori Pembuktian Berdasarkan Undang-Undang secara Negatif (*Negatief Wettelijk*)

Dalam sistem ini, pemidanaan didasarkan kepada pembuktian yang berganda, yaitu pada peraturan perundang-undang dan pada keyakinan hakim, dan menurut undang-undang, dasar keyakinan hakim itu bersumber

⁹ *Ibid*, hlm. 80.

¹⁰ P.A.F Lamintang, *Op.Cit*, hlm. 194.

¹¹ Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP : Penyidikan dan Penuntutan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2006, hlm. 257

¹² Yahya Harahap, *Op.cit* hlm. 256.

pada peraturan perundang-undang.¹³ Untuk menentukan salah atau tidaknya seorang terdakwa menurut sistem pembuktian undang-undang secara negatif terdapat dua komponen yaitu :

1. Pembuktian harus dilakukan menurut cara dan dengan alat-alat bukti yang sah menurut undang-undang, dan;
2. Keyakinan hakim yang juga harus didasarkan atas cara dan dengan alat-alat bukti yang sah menurut undang-undang.

Alat bukti yang sah dalam hukum acara pidana, diatur dalam pasal 184 ayat (1) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP), yaitu :

- a. Keterangan saksi;
- b. Keterangan ahli;
- c. Surat;
- d. Petunjuk;
- e. Keterangan terdakwa.

E. Kerangka Konseptual

1. Tindak pidana adalah perbuatan yang dilarang oleh suatu aturan hukum, larangan yang mana disertai sanksi berupa pidana tertentu bagi barang siapa yang melanggar aturan tersebut.¹⁴
2. Pembuktian adalah ketentuan-ketentuan yang berisi penggarisan dan pedoman tentang cara-cara yang dibenarkan undang-undang membuktikan kesalahan yang didakwakan kepada terdakwa. Pembuktian juga merupakan ketentuan yang mengatur alat-alat bukti yang dibenarkan undang-undang dan boleh dipergunakan

hakim membuktikan kesalahan yang didakwakan.¹⁵

3. Penyidik adalah pejabat Polisi Negara Republik Indonesia atau pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu yang diberi wewenang khusus oleh undang-undang untuk melakukan penyidikan.¹⁶
4. Penyidikan serangkaian tindakan penyidik dalam hal dan menurut cara di atur dalam undang-undang ini untuk mencari serta mengumpulkan bukti-bukti itu membuat titik terang tindak pidana yang terjadi dan guna menemukan tersangka.¹⁷
5. Perjudian atau permainan judi yaitu tiap-tiap permainan, dimana pada umumnya kemungkinan mendapatkan untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Disitu termasuk segala pertaruhan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertaruhan lainnya.¹⁸
6. Modus adalah cara atau bentuk yang mengungkapkan suasana kejiwaan sehubungan dengan perbuatan menurut tafsiran pembicara tentang yang diucapkannya.¹⁹
7. Mesin adalah alat mekanik atau elektrik yang mengirim atau

¹⁵ Yahya Harahap, *Op.cit*, hlm. 143-144.

¹⁶ Pasal 1 angka (1), Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

¹⁷ M. Karjadi, KUHAP (*Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana, Lengkap Disertai Lampiran-lampiran Yang Berkaitan Dengan Acara Pidana Di Indonesia*), POLITEIA, Bogor: 1981 hlm. 12.

¹⁸ Pasal 303 angka (2) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana.

¹⁹ [Http://KBBI.web.id/modus](http://KBBI.web.id/modus), Diakses Tanggal 24 Mei 2015

¹³ Andi Hamzah, *Op.cit*, Hlm. 256.

¹⁴ Evi, *Op.cit*, hlm. 7.

mengubah energi untuk melakukan atau membantu pelaksanaan tugas manusia biasanya membutuhkan sebuah masukan sebagai pelatuk, mengirim energi yang telah diubah menjadi sebuah keluaran, yang melakukan tugas yang sudah disetel.²⁰

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian hukum sosiologis. Penelitian ini juga bersifat deskriptif yaitu penulis mencoba menggambarkan hukum sebagai suatu kontrol sosial yang berkaitan dengan pembentukan dan pemeliharaan aturan-aturan sosial.²¹

2. Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam melakukan penelitian, maka penelitian tersebut dilakukan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru, dimana kasus tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan itu terjadi, sehingga penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai permasalahan tersebut.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan atau himpunan objek dengan ciri-ciri yang sama. Populasi dapat berupa orang, benda (hidup atau mati), kejadian, kasus-kasus, waktu, atau tempat dengan sifat dan ciri yang sama.²² Dari definisi diatas penulis mengambil populasi dalam penelitian ini antara lain:

1. Kepala Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru..
2. Penyidik Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru.
3. Tersangka.

b. Sampel

Sampel adalah himpunan atau bagian yang mewakili populasi. Dalam menentukan sampel penulis menggunakan metode sensus dan metode *purposive sampling*.

Untuk lebih jelasnya mengenai populasi dan sampel dapat dilihat di bawah ini :

Tabel I.2
Populasi dan Sampel

No	Responden	Populasi	Sampel	(%)
1.	Kepala Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru	1	1	100
2.	Penyidik IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru	1	1	100
3.	Tersangka	2	1	50
Jumlah		4	4	-

Sumber: Data Primer Olahan Tahun 2013-2015

4. Sumber Data

Data hukum yang disajikan dalam penelitian hukum sosiologis ini di peroleh melalui 3 (tiga) bahan hukum yaitu :

a. Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh dari informasi langsung dengan cara wawancara dari aparat penegak hukum khususnya dari penyidik unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh peneliti dari berbagai studi kepustakaan serta peraturan

²⁰JelajahiIptek.blogspot.com/2012/06/Pengertian-mesin-dan-penjasannya.html

²¹Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Pustaka, Jakarta: 2003, hlm. 76.

²²*Ibid*, hlm. 118.

perundang-undangan, buku literatur serta pendapat para ahli yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini, yang terdiri dari²³ :

1. Bahan Hukum Primer

Yaitu undang-undang yang berhubungan dengan penelitian kepustakaan yang di peroleh dari Undang-Undang antara lain Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP), Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHAP) dan Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Polisi Negara Republik Indonesia.

2. Bahan Hukum Sekunder

Yaitu bahan-bahan penelitian yang berasal dari literatur dan hasil karya ilmiah dari kalangan hukum yang berkaitan dengan pokok pembahasan.

3. Bahan Hukum Tersier

Yaitu bahan-bahan penelitian yang diperoleh dari ensiklopedia dan sejenisnya mendukung data primer dan sekunder seperti kamus bahasa Indonesia dan internet.

5. Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah studi dokumen atau bahan pustaka. Studi dokumen atau bahan pustaka ini yaitu melalui wawancara dan studi kepustakaan.

6. Analisis Data

Data dan bahan yang telah terkumpul dan diperoleh dari penelitian akan diolah, disusun, dan dianalisa secara kualitatif,

pengolahan data secara kualitatif merupakan tata cara penelitian yang menghasilkan penelitian data deskriptif dengan menggunakan metode deduktif dengan cara menganalisis dari permasalahan yang bersifat umum terhadap hal-hal yang bersifat khusus.

II. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Dengan Modus Mesin Permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru

Modus operandi dari kasus tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan ini adalah dimana pengusaha menggunakan mesin elektronik seperti *poker*, *jackpot*, *roulette* dan lain-lain yang dimodifikasi dengan bentuk gambar atau tampilan buah-buahan atau karakter kartun agar terlihat seperti mesin permainan anak dan juga menggunakan izin usahanya untuk menutupi atau menjadi kedok dari usaha perjudian mereka dengan mengatas namakan permainan anak-anak atau keluarga.

Padahal dalam permainan tersebut tidak ada ketangkasan, namun ada taruhan serta hadiah yang berlipat untuk kemenangannya, sebagaimana tertuang dalam Pasal 303 ayat (3) Kitab Undang-Undang Hukum Pidana terkait definisi perjudian. Pemerintah setempat tidak mengeluarkan izin perjudian, mengingat dalam surat izin yang dikeluarkannya juga mensyaratkan bahwa pengusaha tidak boleh menggunakan lokasi usahanya untuk perjudian.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ajun Inspektur Polisi Dua Holder Situmorang, Para pelaku tindak pidana perjudian dengan modus mesin

²³ Soerjono Soekanto, *Op.Cit*, hlm. 12.

permainan dalam melakukan modus operandinya sebagai berikut :²⁴

a. Membeli Sejumlah Koin Kepada Kasir

Pada awalnya pemain membelikan sejumlah koin kepada kasir dengan harga satu bungkus koin senilai lima puluh ribu rupiah yang berisikan sepuluh koin dan koin tersebut digunakan untuk memainkan mesin permainan yang telah disediakan.

b. Memainkan Mesin Permainan Yang Telah Disediakan

Dalam permainan ini ada wasit yang bertugas untuk memasukan koin kedalam mesin pemain, jadi pemain memanggil wasit dan menyerahkan koin kepada wasit untuk memasukkan koin kedalam mesin untuk mendapatkan kredit poin, apabila kredit poin sudah terisi maka pemain dapat memainkan mesin tersebut dengan penjelasan mesin sebagai berikut :

- 1) Mesin buah/Mesin apel/Mesin *Mickey Mouse* :
- 2) Mesin doraemon
- 3) Mesin *Jackpot*/Mesin Tarzan.
- 4) Mesin *Poker*
- 5) Mesin Pacuan Kuda

c. Menukarkan Koin Dengan Hadiah Atau Uang Tunai

Apabila pemain dalam memainkan mesin permainannya menang, maka akan mendapatkan nilai tambah atas poinnya, pemain memainkan mesin seterusnya dan ketika poin pemain telah mencapai seribu koin maka dapat ditukarkan dengan voucher pulsa simpati senilai Rp 100.000 (seratus ribu rupiah) kepada kasir dan apabila pemain mendapatkan kemenangan poin lebih banyak

dapat di *cancel* mesinnya dan jumlah poin ditukarkan dengan voucher pulsa kepada pengelola atau dengan uang tunai, tetapi ada juga beberapa orang pemain menjual kembali koin yang dia miliki kepada pemain lain dengan harga yang lebih murah.

Dalam Pasal 184 ayat (1) Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana disebutkan alat bukti yang sah menurut undang-undang dan ditentukan secara *limitatif*. Diluar dari alat bukti tersebut, tidak dibenarkan membuktikan kesalahan terdakwa. Yang dinilai sebagai alat bukti dan yang dibenarkan mempunyai “kekuatan pembuktian” hanya terbatas pada alat-alat bukti itu saja. Pembuktian dengan alat bukti di luar jenis alat bukti yang disebut pada Pasal 184 ayat (1) KUHAP, tidak mempunyai kekuatan pembuktian yang mengikat.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Ajun Inspektur Polisi Satu Holder Situmorang dalam melakukan pembuktian terhadap kasus tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan ini. Penyidik Kepolisian Resor Kota Pekanbaru terjun langsung ke lokasi perjudian dengan melakukan penyamaran sebagai pengunjung untuk mengetahui bagaimana modus operandinya dan untuk mengetahui apakah mesin permainan yang digunakan telah memenuhi unsur tindak pidana perjudian sebagaimana diatur dalam Pasal 303 Kitab Undang-Undang Kitab Hukum Pidana. Maka setelah itu anggota kepolisian yang melakukan penyamaran melaporkan hasil penyelidikannya kepada atasan untuk dilakukannya proses suatu tindakan penangkapan terhadap pelaku ataupun pengelola dari mesin permainan yang dijadikan objek perjudian. Untuk melakukan suatu tindakan penangkapan maka terlebih

²⁴ Wawancara dengan Bapak Ajun Inspektur Polisi Satu, Holder Situmorang, Penyidik Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru, Hari Rabu 27 Mei 2015, Jam 20.10 WIB, di Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru.

dahulu harus sesuai dengan *Standard Operating Procedure* seperti :²⁵

1. Surat perintah tugas;
2. Surat perintah penyidikan;
3. Surat perintah penangkapan;
4. Surat perintah penggeledahan;
5. Surat perintah penyitaan.

Dan apabila pihak Kepolisian Resor Kota Pekanbaru telah melakukan penangkapan, penyitaan terhadap barang bukti. Para tersangka dan saksi-saksi dilapangan dibawa ke Kepolisian Resor Kota Pekanbaru untuk dimintai keterangan baik sebagai saksi ataupun tersangka. Selanjutnya dalam hal tersangka ditahan dalam waktu satu hari setelah perintah penahanan itu dijalankan, ia harus mulai diperiksa oleh penyidik.²⁶

Untuk pembuktian dalam penyidikan yakni adanya alat bukti yang disita dari tersangka harus dapat dibuktikan hasil kemenangannya, hasil pembuktian tersebut bukan karena keahlian tetapi bersifat untung-untungan. Unsur-unsur yang harus terpenuhi agar perjudian ini disebut sebagai suatu tindak pidana yakni :

1. adanya pertaruhan, perjanjian dan peraturan antar pemain.
2. Bersifat untung-untungan dan atau karena pemain sudah terlatih atau lebih mahir.

B. Kendala dalam Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Dengan Modus Mesin Permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru

Usaha penanggulangan diartikan sebagai usaha mencegah dan mengurangi kasus tindak pidana

perjudian dengan modus mesin permainan di Kota Pekanbaru serta meningkatkan penyelesaian perkaranya. Usaha peningkatan kegiatan diarahkan pada berbagai usaha. Namun dalam pembuktian tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan terdapat beberapa hambatan yang menghambat kinerja polisi dalam melakukan pembuktian tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan.

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Inspektur Polisi Dua Koko F. Sinuraya, faktor-faktor kendala yang dihadapi polisi dalam pembuktian tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru yaitu:²⁷

1. Mengelabui Aparat Kepolisian dengan Alasan Memiliki Izin Usaha
Dalam kasus tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan ini, Aparat Kepolisian Resor Kota Pekanbaru mengalami kendala dalam pembuktian kasus ini. Karena perbuatan dapat di persangkakan apabila permainan-permainan yang disediakan penyelenggaraan dipergunakan untuk permainan judi, namun selama ini penyelenggara mesin permainan selalu memberi alasan suatu alasan bahwa mesin permainan yang disediakan dipergunakan untuk permainan saja dan di perkuat lagi dengan perizinan yang dimiliki oleh penyelenggara.
2. Adanya Perbedaan Pendapat Antara Ahli Mesin Dengan Penyidik
Dalam proses mengetahui atau membuktikan mesin permainan yang digunakan oleh para pelaku

²⁵ Wawancara dengan Bapak *Ajun Inspektur Polisi Satu, Holder Situmorang*, Penyidik Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru, Hari Rabu 27 Mei 2015, Jam 20.10 WIB, di Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru.

²⁶ Pasal 122 Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana,

²⁷ Wawancara dengan Bapak *Inspektur Polisi Dua, Koko F. Sinuraya*, Kepala Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru, Hari Jum'at 14 Agustus 2015, Jam 10.15 WIB, di Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru.

tindak pidana diperlukan keterangan dari ahli mesin permainan. Untuk itu kepolisian dalam hal ini Kepolisian Resor Kota Pekanbaru melakukan kerjasama dengan ahli mesin dalam proses penyidikan dan pembuktian. Sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Kepala Unit IV Judisila Bapak Inspektur Polisi Dua Koko F. Sinuraya yang menerangkan bahwa dalam proses permintaan keterangan dari ahli mesin sering terjadi perbedaan persepsi atau pendapat penyidik kepolisian dengan ahli mesin tersebut tentang apakah mesin permainan yang digunakan sebagai objek perjudian telah memenuhi unsur tindak pidana.

3. Masih Kurangnya Kualitas Sumber Daya Manusia

Dari segi kualitas, aparat penegak hukum atau sumber daya manusia yang ada masih belum begitu berkualitas. Hal ini dikarenakan masih sedikitnya pengetahuan dari aparatnya sendiri seperti kurangnya diadakan pelatihan-pelatihan maupun keterampilan-keterampilan mengenai tindak pidana tertentu. Selain itu penerimaan menjadi anggota kepolisian dari tingkat pendidikan terakhir SMA (Sekolah Menengah Atas) juga menjadi penyebab kurang berkualitasnya sumber daya manusia dari aparat kepolisian.

4. Minimnya Sarana Dan Prasarana

Faktor sarana dan prasarana merupakan suatu kendala yang dihadapi oleh pihak kepolisian. Faktor sarana sendiri meliputi seperti kurangnya kendaraan operasional yang dimiliki oleh Kepolisian Resor Kota Pekanbaru sehingga menyulitkan pihak kepolisian dalam melakukan kegiatan atau operasi. Kebanyakan

kendaraan yang digunakan oleh anggota Kepolisian Resor Kota Pekanbaru dalam melakukan operasi adalah milik pribadi. Selain itu peralatan yang dimiliki oleh Kepolisian Resor Kota Pekanbaru masih kurang memadai dalam hal penanggulangan dan pemberantasan terhadap praktek-praktek tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan sehingga hasil yang dicapai belum maksimal dan tidak tercapainya target.

5. Kurangnya Kepedulian dan Kesadaran Hukum Masyarakat

Salah satu pemicu yang dapat menghambat kerja aparat kepolisian dalam mengungkap perjudian dengan modus mesin permainan adalah kurangnya kepedulian dan kesadaran masyarakat untuk membantu mengungkap perjudian dengan modus mesin permainan. Kebanyakan kasus yang terjadi di lapangan, masyarakat sekitar berusaha untuk menutup-nutupi dan melindungi para pelaku yang terlibat. Padahal dibutuhkan kerjasama yang baik antara petugas dengan masyarakat untuk mengungkap perjudian dengan modus mesin permainan. Kurangnya koordinasi antara masyarakat dengan pihak kepolisian juga termasuk faktor kendala dalam menanggulangi tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan.

6. Sulitnya Mengungkapkan Barang Bukti

Dalam pembuktian perjudian dengan modus mesin permainan ini di pihak Kepolisian Resor Kota Pekanbaru sering kesulitan dalam membuktikan bahwa seseorang itu pelaku atau penyelenggara perjudian tersebut karena kurangnya bukti yang kuat. Hal ini dikarenakan

penyelenggara mesin permainan menggunakan sarana mesin permainan perjudian yang dimodifikasi seperti mesin permainan untuk anak-anak yang dilakukan oleh penyelenggara dalam menjalankan perjudian tersebut.

C. Upaya dalam Mengatasi Kendala Pembuktian Tindak Pidana Perjudian Dengan Modus Mesin Permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru

Upaya dalam mengatasi kendala-kendala yang dihadapi polisi dalam menanggulangi tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan, salah satu upaya polisi dalam mengatasi menjalankan tugasnya pihak Kepolisian menghimpun dengan masing-masing kesatuan dalam jajaran Kepolisian Resor Kota Pekanbaru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kanit Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru Bapak Inspektur Polisi Satu Koko F. Sinuraya bahwa beliau mengatakan ada beberapa upaya yang dilakukan oleh pihak kepolisian dalam menanggulangi tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan yaitu:²⁸

a) Adanya Pemahaman Hukum Yang Sama

Dalam hal ini pihak ahli mesin dan penyidik harus memiliki pemahaman yang sama tentang jenis dan cara permainan tentang perjudian dengan modus mesin permainan yang diselenggarakan yang penyelenggara dalam menyelidiki dan membuktikan modus operandi mesin sebagaimana

yang terdapat dalam unsur pasal 303.

b) Mengadakan Kegiatan Pembelajaran Khusus Bagi Polisi

Dalam hal ini mengadakan kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti seminar-seminar bagi Polisi-polisi yang ada di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru untuk memperluas wawasan dan pengalaman Polisi-polisi tersebut. Dalam hal ini diundang narasumber yang berpengalaman sebagai pembicara dari pusat Kepolisian misalnya Kepolisian Daerah Riau untuk memberikan pengajaran di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru untuk memberikan pelatihan maupun keterampilan-keterampilan mengenai tindak pidana tertentu khususnya tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan.

c) Melengkapi Sarana dan Prasarana

Dalam hal ini pihak Kepolisian Resor Kota Pekanbaru telah memiliki sarana dan prasarana seperti kendaraan mobil dan sepeda motor, namun jumlah yang ada belumlah cukup sehingga perlu dicukupi demi kelancaran penanganan tindak pidana yang ada khususnya tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan di Kota Pekanbaru.

d) Mengadakan Penyuluhan Hukum

Penyuluhan hukum ini dilakukan dalam rangka untuk meningkatkan kesadaran hukum masyarakat. Dalam hal ini Kepolisian Resor Kota Pekanbaru bekerjasama dengan instansi pemerintahan yang terkait guna melakukan penyuluhan hukum.

e) Melakukan Patroli dan Pengawasan Secara Rutin

Patroli dan pengawasan yang dilakukan oleh Kepolisian Resor Kota Pekanbaru yaitu khususnya

²⁸ Wawancara dengan Bapak *Inspektur Polisi Dua, Koko F. Sinuraya*, Kepala Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru, Hari Jumat 14 Agustus 2015, Jam 10.15 WIB, di Unit IV Judisila Kepolisian Resor Kota Pekanbaru.

pada tempat-tempat yang rawan dilakukannya tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan seperti di mall, tempat hiburan malam dan pusat permainan sehingga masyarakat pun akan menjadi takut untuk melakukan perjudian.

- f) Membentuk Tim Khusus Untuk Memata-matai Tempat Yang Sering Dijadikan Sebagai Sarana Perjudian Mesin Permainan

Pencegahan perjudian dengan modus mesin permainan dapat dilakukan dengan cara membuat tim khusus yang bukan berasal dari anggota kepolisian, namun dari anggota masyarakat yang dipercaya oleh anggota kepolisian untuk menjadi mata-mata polisi agar dapat menangkap pelaku dan pemain judi mesin permainan karena hal ini dirasa lebih efektif. Apabila anggota kepolisian itu sendiri memata-matai, dikhawatirkan pelaku judi mesin permainan sudah mengetahuinya walaupun anggota kepolisian tersebut sudah menyamar jadi preman.

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pembuktian Tindak Pidana dengan Modus Mesin Permainan di Kepolisian Resor Kota Pekanbaru adalah dengan penyidik terjun langsung ke lokasi untuk mengetahui modus operandi, kemudian melakukan penangkapan sesuai dengan *Standar Operating Procedure* seperti Surat perintah tugas, Surat perintah penyidikan, Surat perintah penangkapan, Surat perintah penggeledahan, Surat perintah penyitaan.
2. Kendala yang ditemukan oleh pihak Kepolisian Resor Kota Pekanbaru dalam pembuktian tindak pidana

perjudian dengan modus mesin permainan, mengelabui aparat kepolisian dengan alasan memiliki izin usaha, adanya perbedaan pendapat antara ahli mesin dengan penyidik, masih kurangnya kualitas sumber daya manusia, *keempat* minimnya sarana dan prasarana, kurangnya kepedulian dan kesadaran hukum masyarakat, sulitnya menemukan barang bukti.

3. Upaya yang dilakukan oleh Kepolisian Resor Kota Pekanbaru dalam mengatasi kendala yang dihadapi dalam pembuktian tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan, adanya pemahaman hukum yang sama antara ahli mesin dengan penyidik, mengadakan kegiatan pembelajaran khusus bagi polisi, melengkapi sarana dan prasarana, mengadakan penyuluhan hukum, melakukan patroli dan pengawasan yang rutin, membentuk tim khusus untuk memata-matai tempat yang sering dijadikan sebagai sarana perjudian mesin permainan.

B. Saran

1. Kepada Kepolisian Resor Kota Pekanbaru dalam hal ini adalah penegak hukum yang berada di wilayah Kota Pekanbaru agar tegas dan secepatnya menanggulangi tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan yang ada di wilayah Kota Pekanbaru dan dalam prosesnya agar mengedepankan kepentingan penyidik, yaitu sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Republik ini.
2. Tindak pidana perjudian dengan modus mesin permainan merupakan tindak pidana konvensional yang sudah cukup di kenal. Kini kian berkembang dengan memanfaatkan teknologi canggih khususnya mesin permainan. Dengan demikian, perlu

dilakukan pengkajian konstruktif dan sistematis sehingga hukum pidana dapat menjangkau kejahatan perjudian yang dilaksanakan di tempat-tempat hiburan dan pusat permainan.

3. Perlunya meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap hukum. Dalam hal ini perlunya peran dari masyarakat untuk membantu pihak Kepolisian dalam memberantas perjudian dengan modus mesin permainan dan begitu juga terhadap pihak Kepolisian untuk memberi penyuluhan hukum kepada masyarakat khususnya membahas dan membicarakan dampak-dampak kegiatan perjudian dengan modus mesin permainan demi terciptanya keamanan dan moral di lingkungan masyarakat.

IV. DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Effendi, Erdianto, 2010, *Pokok-Pokok Hukum Pidana*, Alaf Riau, Pekanbaru.
- Hamzah, Andi, 1986, *Hukum Pidana dan Acara Pidana*, Ghalia Indonesia, Jakarta,.
- _____, 2001 *Hukum Acara Pidana Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta.
- _____, 2012, *Hukum Acara Pidana Indonesia*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Harahap, Yahya, 2006, *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP : Penyidikan dan Penuntutan*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Moeljatno, 2009, *Asas-Asas Hukum Pidana*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Ngani, Nico, 2012, *Metodologi Penelitian dan Penulisan Hukum*, Penerbit Pusaka Yustisia, Yogyakarta.

Prodjodikoro, Wirjono, 2001, *Tindak-Tindak Pidana Tertentu di Indonesia*, PT. Refika Aditama, Jakarta.

Soesilo. R, 1982, *Hukum Acara Pidana (Prosedur Penyelesaian Perkara Pidana menurut KUHAP bagi Penegak Hukum)*. Politeria, Bogor.

Sunggono, Bambang, 2003, *Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Pustaka, Jakarta.

B. Jurnal/Kamus/Skripsi

- Deviyanti Lismana, 2015, "Meningkatnya Pencurian Ringan (Penjambretan) Terhadap Wanita di Kota Pontianak di Tinjau dari Sudut Kriminologi", *Jurnal Ilmu Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura, Vol.III, No 3 Januari.
- Hetty Hassanah, 2008, "Tindak Pidana Perjudian Melalui Internet (Internet Gambling) di Tinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik", *Jurnal Ilmu Hukum*, Majalah Ilmiah UNIKOM, Vol.VIII, No.2, 21 Juli.
- Mohammad Kholid, 2008, "Kriminalisasi Persiapan Melakukan Tindak Pidana Sebagai Bentuk Penanggulangan Kejahatan Sederhana Mungkin", *Jurnal Mahkamah*, Fakultas Hukum Universitas Islam Riau, Vol XX, No. 1 April.

C. Peraturan Perundang-undangan

- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Pidana)

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 Tentang KUHP (Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana)

Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2002 Tentang Polisi Negara Republik Indonesia, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 2, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4168.

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, Lembaran Negara Nomor 54 Tahun 1974, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3040.

D. Website

[Http://bambang.staff.uui.ac.id/2008/10/17/perjudian-dalam-perspektif-hukum](http://bambang.staff.uui.ac.id/2008/10/17/perjudian-dalam-perspektif-hukum), diakses pada hari kamis, 22 Mei 2015.

[Http://KBBI.web.id/modus.JelajahiIp tek.blogspot.com/2012/06/Pengertian-mesin-dan-penjelasan.html](http://KBBI.web.id/modus.JelajahiIp tek.blogspot.com/2012/06/Pengertian-mesin-dan-penjelasan.html).